

Kunst als Erfahrung.

Über den historischen Ort des ‚digitalen Museums‘

Hubertus Kohle

1.

‚Digitalisierung im Museum‘ ist en vogue. Getrieben und allerdings auch belastet wird das Thema durch den politischen Druck ‚von oben‘. Das zuletzt sogar in der Bundesrepublik Deutschland ‚ganz weit‘ oben, nämlich in der Bundesregierung höchstselbst entdeckte Interesse am Digitalen zieht mannigfaltige Initiativen auch im kulturellen Feld nach sich. Ende 2018 war ich zu einem Vortrag in Stuttgart, wo das Kultusministerium ein vergleichsweise gut dotiertes Programm zur digitalen Ertüchtigung der Museen betreibt. Es war so ziemlich das erste Mal, dass die Direktorinnen und Direktoren nicht ihre Volontäre vorgeschickt haben, sondern zumindest vereinzelt auch selbst anwesend waren. Viele, vor allem Jüngere, begrüßen die Digitalisierung mit Verve, andere sind eher skeptisch, weitere wenden sich mit Grausen ab. Allzu anders ist die Welt der Elektronik gegenüber der des Museums, allzu unvermittelt prallen hier die berühmten ‚two cultures‘ von Natur- und Geisteswissenschaften aufeinander, als dass der Annäherungsprozess reibungslos verlaufen könnte. Zur Versachlichung der Debatte könnte beitragen, den historischen Ort des ‚digitalen Museums‘ ins Auge zu fassen, zu fragen, ob die revolutionäre Rhetorik, mit der die Digitalisierung im Museum zuweilen daherkommt, nicht zu kritisieren ist. Dabei spreche ich im Folgenden vom ‚digitalen Museum‘ immer dort, wo digitale Instrumente zur Erweiterung des musealen Angebotes eingesetzt werden, nicht etwa nur in den auch existierenden Fällen, wo das ganze Museum ausschließlich im digitalen Raum existiert. Als Historiker neige ich von Hause aus dazu, Rhetoriken des Bruches eher mit Zurückhaltung zu begegnen, in allen wie auch immer radikalen Veränderungen die Kontinuitäten zu betonen. So auch hier. Was wiederum nicht heißt, dass ich in der Digitalisierung nicht eine tiefgreifende Weichenstellung für das Museums-wesen des 21. Jahrhunderts sehen würde.

2.

Museen, die sich offensiv der Digitalisierung bedienen, um ihre Aufgabe anzugehen, finden sich inzwischen überall auf der Welt. Aber das, was in den Vereinigten Staaten in dieser Sache abläuft, ragt doch heraus. Von Los Angeles, wo Getty und LACMA sich besonders innovativ geben; über Cleveland, in dem das Museum of Art mit der ArtLens Gallery ein geradezu sportliches elektronisches Interaktivitätszentrum einschließlich riesiger ‚Wall‘ mit individuellen Auswahlmöglichkeiten anbietet; bis hin nach New York: Gerade in der amerikanischen Ostküsten-Metropole sind die vielleicht bemerkenswertesten Entwicklungen zu beobachten. Mit dem Brooklyn Museum, das früh mit avantgardistischen Unternehmungen dabei war; dem Metropolitan und seiner absoluten Professionalität gepaart mit erstaunlicher Experimentierfreudigkeit im Digitalen; und dem Cooper Hewitt-Museum, das der frühere Kustos am Getty-Museum Peter Kerber einmal eine elektronische Experimentierstation mit angeschlossener Sammlung genannt hat. Dass die Amerikaner auch im Feld des digitalen Museums vorneweg stürmen, dürfte verschiedene Gründe haben, einerseits das umfangreicher zur Verfügung

stehende Personal oder allgemeiner die größeren finanziellen Mittel zumindest in den führenden Instituten. Andererseits kommt aber wohl auch ein unbeschwerterer Kunst- und Kulturbegriff hinzu, der weniger Scheu vor der Verbindung von Kunst und Technik an den Tag legt. Wie dem auch sei, ich nehme die Feststellung zum Anlass, hier die amerikanische Museumsgeschichte etwas genauer in den Blick zu nehmen, was aber angesichts der internationalen Verflechtungen gerade auch der Museums-szene Aufschlüsse für Europa hoffentlich nicht ausschließt.

3.

Typologisch gesehen lässt sich das moderne amerikanische Kunstmuseum in zwei Grundformen einteilen, die von dem Museumssoziologen César Graña in den frühen 1970er Jahren beschrieben und von dem ehemaligen Direktor des Brooklyn Museum, Duncan F. Cameron, etwa gleichzeitig unter dem prägnanten begrifflichen Gegensatzpaar „Tempel“ und „Forum“ gefasst wurden.¹ Der Zeitpunkt scheint nicht zufällig, weil in einer Phase der Demokratisierung des Museums seit der 1968er Bewegung die traditionelle, aber bis dahin und schon seit dem späten 19. Jahrhundert dominante Museumsform erst ihre historische Plastizität erhielt. Für Graña wurde sie verkörpert vom Bostoner Museum of Fine Arts und erhielt ihre volle Ausprägung unter dem dortigen Direktor Benjamin Ives Gilman im ersten Viertel des 20. Jahrhunderts. Das geschah im Kontext eines triumphierenden Ästhetizismus, der auch die pädagogischen und utilitaristischen Ansätze vor allem der Kunstgewerbemuseen des späten 19. Jahrhunderts verdrängte. Zur Erinnerung: Die Kunstgewerbemuseen im Gefolge des Victoria and Albert in London waren auch gegründet worden, um der jeweils heimischen Industrie Ideen für eine gelungene und verkäufliche Produktgestaltung zu liefern. Das überragende Einzelwerk war in jener ästhetizistischen Perspektive absoluter und unhintergebar Referenzpunkt, dem sich der Betrachter in verehrender Kontemplation zu nähern hatte: „The Museum’s permanent galleries [...] are designed as quiet areas where the individual visitor can see and respond to the individual work of art. This personal encounter between the viewer and the object is the deep and particular satisfaction a museum offers. Explanatory gallery labels usually keep the text to a minimum to avoid intruding between the visitor and the work of art“, heißt es in einem noch immer von Gilman inspirierten Kommentar, der 1971 vom Cleveland Museum herausgegeben wurde.² Ausgestellt als kontextloses Isolat, verlangt es die Verehrung genialischer Schöpferkraft. Spirituelle Erbauung wird von solcher Kunst garantiert, und sie ist nur in absoluter Stille und vollster Konzentration zu erlangen, womit sie einen Gegensatz zu schnöder Produktgestaltungsverbesserung liefert, wie sie von den Kunstgewerbemuseen angeboten wurde. „The primary way to explain a work of art is to exhibit it. [...] Let us isolate the object, let us be sure that it is at all times lit to the greatest advantage, and let us so arrange the gallery that the visitor can sit comfortably in front of it and lose himself in communion with the work of art.“³ John Coolidge vom Fogg Art Museum in Cambridge, Massachusetts, suggeriert den religiösen Charakter einer solchen Kunstanschauung, die kontemplative Betrachtung des Werkes kommt der Einnahme des Leibes Christi nahe. Um diese Reinheit der Empfindung zu garantieren, erfand Gilman sogar ein technisches Hilfsmittel, das sogenannte ‚skiascope‘, mit dem er das Einzelwerk aus dem Drumherum ausblendete und dessen fokussierte Wahrnehmung zu garantieren suchte. So streng das Rezeptionsideal aus dieser Sicht ist, so eindeutig ist es auch in seiner Beziehung zum bürgerlichen Selbstbewusstsein: Im Anspruch auf geistige Führung durch Kunst konnte bürgerliches ‚leadership‘ seine eigene gesellschaftliche Prägekraft beanspruchen. Künstlerische Form und bourgeois Habitus gingen hier nahtlos zusammen. Das genialische wie innovative Kunstwerk eignete sich hervorragend, um bürgerliches

Fortschrittsdenken zu spiegeln. Die amerikanischen Industrie-Tycoone des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts zählen bis heute zu den emblematischen Kunstsammlern überhaupt.

Neben das Bostoner stellte Graña das New Yorker Modell, das er als das demokratische gegenüber dem aristokratischen Bostoner bezeichnete. Verweisen könnte man hier auf Francis Taylor, den Direktor des Metropolitan Museums, der in einem ansonsten einigermaßen abstrusen, wohl nur durch die ungeheuren Verwirrungen am Ende des Zweiten Weltkriegs zu erklärenden Text schrieb: „We have placed art [...] both literally and figuratively, on pedestals beyond the reach of the man in the street [...]. He may [...] visit the museum on occasion, but he certainly takes from it little or nothing of what it might potentially offer him. This is nobody's fault but our own. Instead of trying to interpret our collections, we have deliberately highhatted him and called it scholarship [...]. There must be less emphasis upon attribution to a given hand and greater emphasis upon what an individual work of art can mean in relation to the time and place of its creation.“⁴ Meine These ist hier, dass die Idee des digitalen Museums ihren Ausgangspunkt deutlich in letzterer Vorstellung nimmt. Das mag zunächst trivial erscheinen, könnte aber in seinen Implikationen doch das eine oder andere Schlaglicht werfen und auch zum Anlass genommen werden, vor manchen Irrwegen zu warnen. Dabei muss klar sein, dass die beiden Typen nicht so reinlich zu scheiden sind, wie es in der Theorie klingt. Gilman hatte in seinem Bostoner Museum durchaus auch Erziehungsprogramme aufgelegt, und umgekehrt blieb die individuelle, kontemplative Zwiesprache mit dem Einzelwerk selbstverständlich auch am Metropolitan erwünscht. Um der Rolle des in diesem Sinne ‚demokratischen Museums‘ etwas mehr Substanz zu verleihen, möchte ich zunächst zwei aufeinander bezogene Positionen des frühen 20. Jahrhunderts etwas näher beleuchten, die mir als Stichwortgeber für das ‚digitale Museum‘ dienen können. Die eine davon stammt unmittelbar aus dem Museumswesen, die andere aus der Philosophie. Der Museumsmann ist John Cotton Dana, eine eindruckliche Figur, die nach Neuherausgabe seiner vielen verstreuten Texte zuletzt wieder stärker beachtet wird.⁵ Der Philosoph ist John Dewey, dessen revolutionäre Bedeutung für die theoretische Befindlichkeit der Moderne einmal mit derjenigen Martin Heideggers verglichen wurde.⁶ Er wird mit dem Schulbegriff des ‚Pragmatismus‘ immer ein wenig unter Wert verkauft.

4.

John Cotton Dana erlangte Berühmtheit in seiner Zeit in Newark im Staat New Jersey. Ursprünglich Bibliothekar, entwickelte er seine Idee vom Museum eben aus dem Geist der Bibliothek heraus. Die Industrie- und Arbeiterstadt Newark setzte er gegen das keine 30 Kilometer entfernte New York mit seinem repräsentativen Reichtum. Bedeutsam sind ihm Bibliothek wie Museum als Bildungsinstitute für die weniger Begüterten, denen aber nicht etwa revolutionäres Klassenbewusstsein, sondern Kenntnis und Wertschätzung amerikanischer Vorstellung von Geschmack und Demokratie vermittelt werden sollten. Seine ganze Verachtung galt dabei der neureichen Magnatenschicht, die sich – prominent analysiert in Thorstein Veblens „Theory of the Leisure Class“ von 1899 – in ihrer ins Kunstsammelnde gerichteten ‚conspicuous consumption‘ dem Vorbild europäischer Aristokratie andienen und dabei vor allem von den unteren Klassen absetzen wollte.⁷ Bei den reichen Newarkern brachte ihm das, wie man sich vorstellen kann, nicht unbedingt nur Freunde. Seine Ablehnung von deren Sehnsucht nach Aufbau einer von den europäischen Superstars der Kunstgeschichte geprägten Kunstsammlung nach New Yorker Vorbild ist vielfach überliefert. Stattdessen zog Dana eine in hohem Maße utilitaristische Idee des Museums vor, in dem Kunstgewerbe und Alltagskunst dominierten, vor allem aber auch Gegenstände aus amerikanischer Produktion. Daneben wählte er nicht nur Originale, in denen er Fetsche bürgerlicher Unnachahmlichkeitsideologie sah, sondern auch Reproduktionen etwa in Form von

Gipsabdrucksammlungen. Dieses Museum brachte er gegen die von ihm verächtlich als ‚gazing gallery‘ titulierte Sammlung in Stellung, mit der er zweifellos Museen vom Typ des Gilmanschen in Boston meinte. „It is better to spend money in making good use of one thing than in acquiring another thing.“⁸ Und der Gebrauch geht in seiner Perspektive über das reine kontemplative Betrachten eben hinaus, dem er immer wieder ein ‚lebendiges‘ Museum gegenüberstellte.⁹ Spitzenwerke der Kunstgeschichte schienen ihm nur dort dienlich, wo der moderne Betrachter sie in einen Bezug zum eigenen Leben setzen konnte.¹⁰ Geschmacksbildung des Durchschnittsmenschen war ihm viel wichtiger, ausdrücklich zum Vorbild dafür nahm er sich den Deutschen Werkbund und Karl Ernst Osthausens Volkserziehungsbewegung, die von seinem Museum in Hagen ausging. Dabei hielt er die Idee von ästhetischer Reinheit der Kunst für ein Konstrukt und gestand jedem zu, diese auch mit außerästhetischen, nicht-formalen Merkmalen in Verbindung zu bringen, in ihnen etwa die schlichte erzählerische Funktion zu goutieren.¹¹ Oberste Orientierungsmarke war Dana immer die städtische ‚community‘, in deren Dienst ein Museum (oder auch eine Bibliothek) stehen musste. Dabei verstand er die ‚community‘ als eine gesellschaftliche Organisationsform, die ihre Identität eher über Kooperation als über Kompetitivität erlangte, eine Idee, die er aber wiederum nicht sozialistisch auslegte, sondern im Sinne eines ins Gemeinschaftliche überhöhten Individualismus.¹² Wenig hielt Dana von den Museen, die als Ansammlung von Weltwundern in erster Linie dazu dienten, staunende Reisende zu faszinieren. Kunstwerke mussten in seinen Augen erschlossen werden, wenn sie sprechen sollten. „Objects are silent. They must tell about themselves, their origin, purpose, their relative positions in the development of their kind, and countless other details through labels, guides, and catalogues“.¹³ Das Museum, welches er zuweilen auch „institute for visual instruction“ nannte, wurde ihm dadurch zu einem Diskursraum, zu einem Forschungszentrum, wo unabhängige Individuen „frei debattieren, Ideen testen und ihre Gedanken auch in unerwartete Richtungen verfolgen“.¹⁴ Hier nämlich wandelt sich das Mausoleum, in dem die Vergangenheit begraben ist (so Dana selbst), in eine lebendige Institution, die sich in ein Verhältnis zur Gegenwart setzt.

Besonders interessant sind Danas Gedanken über die Gestalt des konkreten Museumsbaus, den er dann tatsächlich realisierte. Wenig hielt er von den pompösen klassizistischen Beaux-Art-Architekturen, die den Typus des Museumsbaus bis weit ins 20. Jahrhundert auch in den Vereinigten Staaten hinein prägen sollten. Diese kamen in seinen Augen abschreckend und mit einem normativen Anspruch daher, den er im Sinne einer fast schon konstruktivistisch zu nennenden Erziehungsidee durch räumliche Angebote zu ersetzen trachtete, die vom Besucher selbst zur Kohärenz zu bringen waren. Das heißt, dass im Newarker Museum keine linearen Raumfolgen festzustellen sind, die einen bestimmten kunstgeschichtlichen Verlauf diktieren, sondern eher ein Netz dominiert, in dem die einzelnen Bereiche gleichgeordnet sind.¹⁵

Carol Duncan, eine der profiliertesten linken Kunsthistorikerinnen der Vereinigten Staaten, schreibt in ihrem Buch über Dana zusammenfassend, dessen demokratisches Museumsmodell habe gegen das von Gilman, das sie im Anschluss an Graña unter dem Begriff des ästhetischen Museumsmodells zusammenfasst, im weiteren Verlauf der Entwicklung den Kürzeren gezogen. Auch das, was nach 1968 passierte – so könnte man ergänzen – hat hier keine durchgreifende Änderung bewirkt. Insbesondere die Integration von Alltags- und Ausstellungskultur sei durch eine immer deutlichere Segregation der beiden Bereiche abgelöst worden, was man zum Beispiel daran sehe, dass das Metropolitan Museum seine Designabteilung immer weiter aus dem Zentrum der Anlage an den Rand verschoben habe.¹⁶ Meine erweiterte vorweggenommene These besagt, dass das ‚digitale Museum‘ hier als gegenläufig betrachtet werden kann, dass es der Idee Danas neue Kraft verleiht. Die Durchführung der

These aber verschiebe ich erneut und will mich vorher erst noch dem philosophischen Gewährsmann zuwenden.

5.

John Dewey stand sehr stark in der naturwissenschaftlich-positivistischen Tradition der revolutionären Entdeckungen des späteren 19. Jahrhunderts. Als wichtigster Inspirator wäre hier wohl Charles Darwin zu nennen. Er kritisierte die von Plato ausgehende Letztbegründung des Verhältnisses von Mensch und Welt, wenn er die Idee des kontemplierenden Ichs verwarf, das sich in der Distanznahme souverän der Umwelt bewusst wurde und diese in der Erkenntnis aus ihrer materieverhafteten Unreinheit befreite.¹⁷ Noch in der cartesianisch inspirierten neueren Erkenntnistheorie wird in Deweys Augen der Erkennende als außerhalb der zu erkennenden Welt positionierter konstruiert und als Geistiges gegen die Materialität der Objektwelt gesetzt. Dagegen stellt Dewey einen Erkennenden, der immer schon in der Welt selber verankert ist und sich in ihr verhält.¹⁸ Damit holt er die Erkenntnis in die Erfahrung zurück und ordnet sie anderen Formen des Wirklichkeitsbezuges gleich, denen sie sich vorher überlegen fühlte, sei es moralischen, praktischen oder ästhetischen Zugangsweisen.¹⁹ Die Kunst als sinnliche Form der Erkenntnis erhält hier eine neue Dignität, und zwar gerade als eine der Materie verhaftete, die nicht auf geläufige Vergeistigung angewiesen ist.²⁰ Die Welt, heißt das in Summe, wird nicht als schon Vorhandene in der erkennenden Wahrnehmung reproduziert und geläutert, sondern überhaupt erst in der vielfältigen handelnden Praxis geschaffen. Das Experiment mausert sich dadurch zum privilegierten Zugang, der direkte Eingriff in eine als wandelbar gedachte Wirklichkeit ersetzt die passive Betrachtung einer als festgefügt begriffenen Realität, die nur klassifiziert werden kann. Das heißt aber auch, dass jedweder Zugriff auf die Welt (gerade auch der wissenschaftliche) immer nur eine Synthese der vorhergehenden ist und reversibel bleibt, also von einer neuen Synthese überholt wird.²¹ Ich will hier keinen Kurzschluss vollziehen und die erkenntnistheoretische Kritik an der Kontemplationshaltung Deweys mit der von Museums-Leuten wie Gilman favorisierten kontemplativen Kunstrezeptionshaltung in einen direkten Zusammenhang bringen. Aber wir werden sehen, dass die gleichsam interventionistische Idee des demokratischen Museums, wie ich sie bei Dana herauszuarbeiten versucht habe, hierauf doch bezogen werden kann.

John Deweys gesamte Gedankenwelt kreiste um die Idee von Erziehung und Demokratie. Mit seinen engen Verbindungen zu Albert Barnes war er mit der frühavantgardistischen Kunstwelt eng verbunden und auch mit einem Akteur, der der Demokratisierungsidee Danas nahestand. Wenn Dana statuierte, das „the idea of the museum is in its use“, so war die Nähe zu Deweys pragmatischem Erkenntnisbegriff unverkennbar.²² Für Dewey selbst avancierte das Museum zu einer zentralen erzieherischen Instanz und zu einem Ort, an dem sich seine pragmatistische Erkenntnistheorie in idealer Weise entfalten konnte. Experiment und Handlung stehen auch hier im Zentrum, wiederum gewendet gegen die passive reine Schau. In einem Prozess, der mit dem Schlagwort des ‚learning by doing‘ zu begreifen ist, handelten idealerweise lernende Individuen eine Erkenntnis von Kunst aus und übten damit demokratische Verfahrensweisen ein.²³

6.

Eine Dana wie Dewey gemeinsame Kritik an bestimmten Formen der Musealisierung kann hier zur Frage überleiten, wie sich das ‚digitale Museum‘ zu den Überlegungen der beiden Amerikaner verhält. Bei Dewey heißt es gleich zu Beginn seines berühmten *Art as Experience* von 1934: „Löst man einen Kunstgegenstand sowohl aus seinen Entstehungsbedingungen als auch aus seinen Auswirkungen in

der Erfahrung heraus, so errichtet man eine Mauer um ihn, die seine allgemeine Bedeutung, um die es in der ästhetischen Theorie geht, beinahe unerkennbar werden lässt“.²⁴ Genau dies aber passiert in einem Museum, in dem keine Instanzen agieren, die der Isolierung entgegenwirken. Dana wie Dewey kommen daher immer wieder auf die Forderung zurück, die Kunst mit dem Alltag zu vermitteln, eher die Kontinuität zwischen Museums- und Lebensraum zu betonen als deren Gegensatz. Dana fordert, die Kunst in die Schulen und sogar in die Kaufhäuser zu bringen. In Newark hat dies der mit ihm befreundete Kaufhausmagnat Ludwig Bamberger tatsächlich einmal getan. Und auch Danas Hinweis darauf, die Schaufenster der Kaufhäuser seien aufgrund ihrer ästhetischen Durchdrachtetheit häufig die besseren Museen, wird man in diesem Sinne verstehen dürfen. Dewey kritisierte die geläufige Polarisierung ebenfalls und machte sich über diejenigen lustig, die sie auch noch theoretisch zu verschärfen trachteten: „Denn die verbreitete Auffassung leitet sich her von einer Trennung zwischen der Kunst und den Dingen beziehungsweise den Situationen der alltäglichen Erfahrung, und viele Theoretiker und Kritiker rühmen sich, diese Trennung aufrechtzuerhalten oder gar zu vertiefen.“²⁵ Aus dem gleichen Grund lehnten beide die Trennung von ‚high‘ und ‚low‘ ab, jede Hierarchisierung zuungunsten etwa des Kunstgewerbes und der Gebrauchskunst stieß auf ihren entschiedenen Widerspruch. Für Dewey mündete im Umkehrschluss die Ghettoisierung der Kunst im abgetrennten Raum der musealen Kirche in der paradoxen Tatsache, dass sinnlich-populäre Formen wie das Kino, die Jazzmusik oder der Comic von den Zeitgenossen gar nicht mehr als Kunst begriffen wurden, weil sie im Alltag verwurzelt sind. Gemeint ist, dass in den Augen der Öffentlichkeit Kunst offenbar nur noch das ist, was im Museum seinen Platz findet. Das ist – so müsste man wohl ergänzen – eine für die Kunst unangenehmere Tatsache als für Kino, Jazzmusik und Comic, denn der hohe Anspruch mündet dann in Marginalisierung und schließlich im Absterben. Danas gesamte Ausstellungsaktivität wiederum nahm in Parallele dazu eher die Gebrauchskunst in den Fokus. Denn diese scheint ihm näher an den Bedürfnissen des Volkes zu stehen, in deren Dienst er seine gesamten Newarker Aktivitäten stellte. Die erwähnte Idee vom Museum als Tempel, welche Graña im Bostoner Modell unter Gilman realisiert sah, zielte genau auf das Gegenteil ab. Sie strebte die Trennung von Alltags- und Museumsraum an, gerade in der Sakralisierung des Kunsterlebnisses stellte es sich als das andere der Normalität dar.²⁶

7.

Ein guter Teil der Begründung für eine digitale Erweiterung des Museums zielt in eine ganz ähnliche Richtung. Machen wir uns klar, dass diese Begründung sich gerne in den Dienst einer Idee stellt, die unter dem Begriff des ‚Besuchermuseums‘ firmiert, und die gegenüber dem traditionellen ‚Sammel-museum‘ immer mehr Oberwasser erlangt. Schon vor etwa einem halben Jahrhundert hat in diesem Sinne eine Entwicklung im Museumswesen eingesetzt, die dessen Dienst an der Öffentlichkeit gegenüber der reinen Pflege des Kunstwerkes immer mehr in den Mittelpunkt stellte. Fast schon topisch geworden ist die Aussage, via Internet könne man die Mauern niederlegen, die das klassische Museum in ihrer abweisenden Undurchdringlichkeit umgeben. Für Max Hollein etwa war die Möglichkeit, jenseits der eigenen musealen Räumlichkeiten Wirkungen zu entfalten, Grundlage seiner digitalen Strategie und Antrieb, diese Aktivitäten in den Jahren vor seinem Weggang massiv auszuweiten.²⁷ Wenn insbesondere amerikanische Museen heute ihre Klickzahlen im Internet mit fast dem gleichen Stolz präsentieren wie die der Besucher ‚in real life‘, dann ist das nicht nur ein geschickter Schachzug in der ‚self promotion‘, sondern entspricht der Öffnung, die auch von Dana und Dewey propagiert wurde.

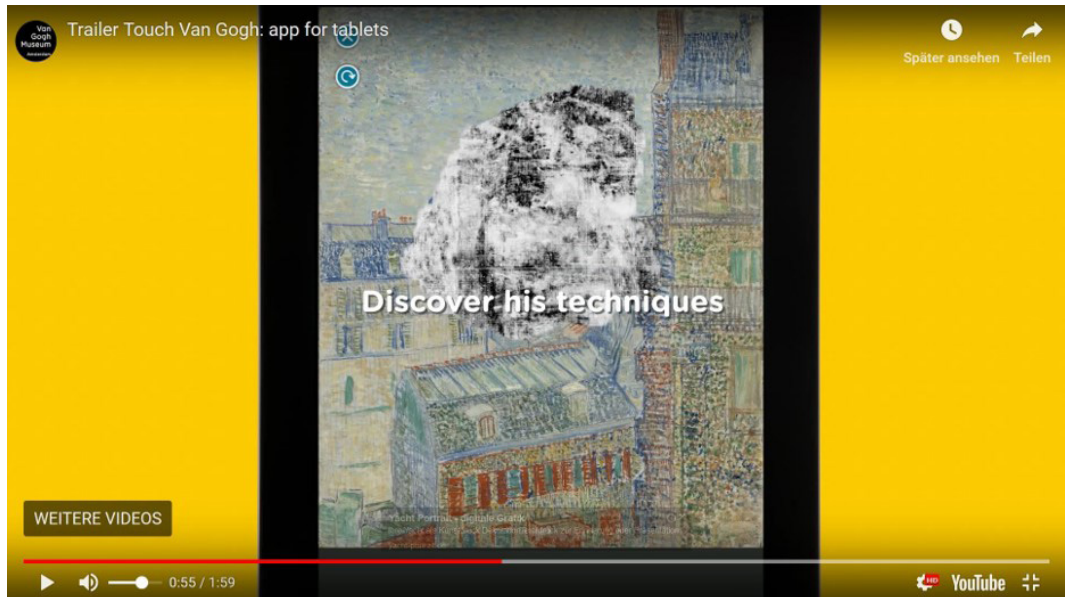
Die Digitalisierung bietet Museen weltweit die Möglichkeit, die eigenen lokalen Beschränkungen zu transzendieren. In gewisser Weise greifen sie damit auch Ideen der klassischen Avantgarde auf, die

Kunst erneut mit dem Leben zu verbinden und sie – wie in der russischen Revolution geschehen – wieder auf die Straße zu bringen. Im wörtlichen Sinn gilt das für den erwähnten Hollein, der einmal zur großen Verärgerung der lokalen Presse einen QR-Code auf die Straße sprühen ließ, um damit Reklame für eine Ausstellung in der Kunsthalle Schirn zu machen.²⁸ Wohlgemerkt, mitten auf den Bürgersteig, und nicht etwa vornehm zurückhaltend an der Wand. Weiter greift ein Projekt wie das des Kobenhavn Museum aus, das seit Jahren auf einem der zentralen Plätze der dänischen Hauptstadt einen riesigen, aus mehreren Plasmamonitoren zusammengesetzten Bildschirm unterhält. Dieser projiziert die digitale Reproduktion von Objekten aus Kopenhagens stadthistorischem Museum, eingebunden in eine dreidimensionale Präsentation des historischen wie zeitgenössischen Stadtraumes. Der Clou dabei: Die Monitore sind berührungsempfindlich und erlauben den Nutzerinnen und Nutzern, von denen es schon wenige Monate nach Aufbau im Jahr 2010 an die 400.000 gab, weitgehende Interventionsmöglichkeiten. Dazu gehört auch die Option, eigene Bilder ihrer Stadt hochzuladen und zum Bestandteil der Präsentation zu machen. Es liegt auf der Hand, dass eine solche Installation sich vor allem an die Einwohner Kopenhagens richtete, weniger an Touristen. Das Museum beziehungsweise dessen Erweiterung im öffentlichen Raum hat sich hier von dem zu bestaunenden Anderen in das Aktionsfeld jedes einzelnen Besuchers verwandelt. Nebenbei bemerkt: Vielleicht bietet die digitale Erweiterung des Museums dem lokalen und regionalen Publikum viel weitergehende Möglichkeiten als dem touristischen – eine durchaus begrüßenswerte Perspektive.

In den öffentlichen Raum hinein erweitert sich auch ein Museum wie das in China verwirklichte Mobile Digital Museum of Inner Mongolia, das sogar insofern noch weiter geht, als es die Leute nicht zu sich einlädt, sondern zu ihnen hinfährt. Denken Sie an Danas beziehungsweise Bambergers Kaufhauskunstaussstellung. Ein mit Elektronik vollgepackter Lastwagen, dessen Laderaum in eine 45 Quadratmeter große Ausstellungsfläche umgebaut werden kann, bereist seit 2013 die chinesische Provinz und präsentiert die Schätze des Museums der inneren Mongolei in virtueller Form einer Landbevölkerung, die ansonsten wahrscheinlich nie die Gelegenheit hätte, ein Museum einmal von innen zu sehen. Diese Lösung ist wie geschaffen für ein Riesenreich, welches außerhalb seiner Großstädte immer noch als Entwicklungsland zu gelten hat und über eine riesige, bildungshungrige Bevölkerung verfügt, deren Kulturalisierung zur Ausbildung einer nationalen Identität vorrangig scheint. Die vollständige Fokussierung auf die Reproduktion aber dürfte in einem Land wie China, das mit den Begriffen von Original und Kopie gegenüber dem Westen ganz andere Wertigkeiten verbindet, auch aus mentalitätsgeschichtlichen Gründen leichter zu verteidigen sein.

8.

Der Begriff der Reproduktion veranlasst mich, einen weiteren Schritt in der Genealogie des ‚digitalen Museums‘ zu unternehmen. Die Verteidigung des klassischen Museums mündet in letzter Konsequenz immer in der Apotheose des Originals, das ausschließlich im Erlebnis am authentischen Ort zu genießen sei. Als Kronzeuge hierfür wird immer wieder gerne Walter Benjamin herangezogen, der in der technischen Reproduktion den Grund für den Verlust der Aura des Kunstwerkes sah. Weniger ausdrücklich weist man auf die bei Benjamin grundsätzlich positive Funktion hin, die er diesem Auralverlust beimisst. Denn die von ihm ersehnte Politisierung der Ästhetik vollzieht sich gerade in der Vielfältigung des Originals, die zu dessen bewusteinsbildender Effektivität führt. Mir scheint, Dana und Benjamin wären sich in dieser Hinsicht ganz einig gewesen, und in Danas edukativem Programm spielten Reproduktionen eine ganz entscheidende Rolle. In der Verteidigung des ‚digitalen Museums‘ kommen ähnliche Töne hoch, und gegenüber der Rede von der Unerreichbarkeit des Originals durch



1 Ansicht aus der vom Amsterdamer van Gogh Museum herausgegebenen App *Touch van Gogh*, die inzwischen durch eine andere Version ersetzt ist; hier Screenshot aus: Van Gogh Museum, *Trailer Touch Van Gogh: app for tablets*, YouTube 30.07.2014, 00:00:55

die Reproduktion wird umgekehrt auch darauf verwiesen, dass die Reproduktion viel mehr kann als das Original. Zum Beispiel können Reproduktionen in einer vom analogen Vorbild unterschiedenen Verbindung zusammengestellt werden, damit der in den letzten Jahrzehnten wachsenden Kritik an der unvermeidbar festgefügt Kanonisierung eine Alternative zur Seite steht. Ein für mich immer noch beeindruckendes Beispiel für die Leistungsfähigkeit der Reproduktion hat das Amsterdamer Van Gogh Museum mit seiner ‚Touch van Gogh‘-App geliefert (Abb. 1). Ich zeige hier nur einen Ausschnitt aus der Tiefenanalyse eines Frühwerkes, das anschaulich belegt, dass unter der Oberfläche der realisierten Pariser Stadtansicht zunächst ein Porträt geplant war, welches van Gogh dann mit einem ganz anderen Motiv übermalt hat. Das Wegrubbeln der Tablet-Oberfläche gerät hier in eine absolut plausible Nähe zum virtuellen Entfernen der oberen Malschicht, das die Restauratoren zuvor mittels Infrarotlicht vorgenommen hatten. Wer an dieser Stelle einwendet, dass der produktive Anteil des Betrachters bei einer solchen App in festgefügt Bahnen abläuft, wird aber zugeben, dass hier nur etwas präformiert ist, was vielfach im Internet zu beobachten ist: Die hier zur Verfügung gestellten Tools bieten einen Funktionsumfang an, der zuvor nur in hochprofessionellen Kontexten gegeben war und erlauben einen analytischen Zugriff, der jetzt eben auch dem Laien zur Verfügung steht.

9.

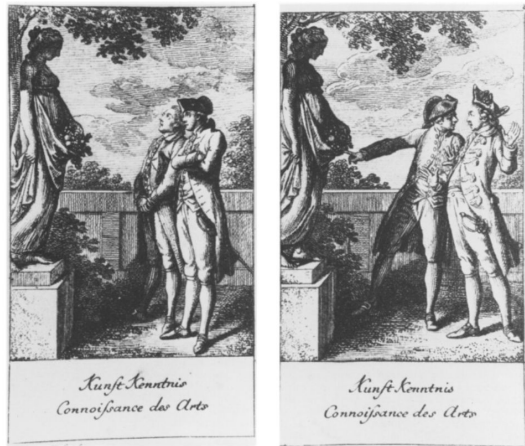
Wie erinnerlich, sah Dana in der Adressierung und Bildung einer ‚community‘ die vornehmste Aufgabe des Museums. Schon aufgrund der Zweikanaligkeit des Internets, in dem sich ein Großteil der Aktivitäten des ‚digitalen Museums‘ abspielt, scheint mir die Gemeinschaftsbildung auch hier eine wesentliche Qualität. Denn der Rückkanal ist die Voraussetzung dafür, dass ein Museum nicht nur Botschaften sendet, sondern diese auch empfängt. Und die grundlegendste Definition von Gemeinschaft dürfte darin bestehen, dass die in ihr sendenden und empfangenden Individuen sich zusammenfinden.

Die Zweikanaligkeit des Internets machen sich Museen insbesondere dort zunutze, wo sie das Ausstellungswesen ‚demokratisieren‘. Mit ‚Click‘, das ich schon deswegen erwähne, weil die dafür Verantwortliche, Shelley Bernstein, in meinen Augen die bis heute wichtigste Matadorin des ‚digitalen Museums‘ ist, hat das Brooklyn Museum schon früh das Publikum in seine Ausstellungsaktivität einbezogen. Dabei wurde es im Jahr 2008 beauftragt, zeitgenössische Fotografien zu bewerten, was dann zur entsprechenden Präsentation in der Ausstellung führte.²⁹ Im gleichen Jahr hat übrigens Peter Weibel eine kurze Theorie dieses von ihm ‚Museum 2.0‘ genannten Projektes vorgelegt.³⁰ Danas und Deweys Idee von Experiment und Besucheraktivität findet hier ihre vielleicht eindrucksvollste Realisierung im elektronischen Zeitalter. Bernstein hat im Laufe ihrer Aktivitäten und vor allem auch im Anschluss an das

‚Click‘-Projekt aber auch eine entschiedene Revision ihrer Vorstellung vom ‚digitalen Museum‘ vorgenommen, die auch für die meisten anderen Museen relevant sein dürfte. Ganz im Sinne John Cotton Danas nämlich setzte sie mit ihren späteren Projekten ganz auf die lokale und regionale ‚community‘ und verzichtete auf die globale Dimension, die bei dem Gedanken an das weltweit empfangbare Internet immer so nahe liegt. Sie stellte nämlich fest, dass die Beteiligung an den digitalen Unternehmungen eng begrenzt war und in der nachbarschaftlichen bis regionalen Umgebung ihren Schwerpunkt besaß.³¹ Für einige Institute mit weltweitem Renommee mag dies die falsche Strategie sein, weil hiermit auf umfangreiche Interessensgruppen verzichtet würde. Für die meisten allerdings dürfte Bernsteins Erfahrung von großer Relevanz sein.

10.

Das ‚digitale Museum‘ hat in seiner konsequent realisierten Form wenig mit dem zu tun, was in Cleveland als ‚quiet area‘ firmierte und für den Typus des Tempels stand. Wer auf die aparte Idee kommt, im Smartphone einen Nachfolger von Gilmans ‚skiascope‘ zu erblicken, wird sehr schnell merken, dass sich hier die Zielsetzung umkehrt. Diente das ‚skiascope‘ der Konzentration auf das eine Werk, geht es beim Handy um Zerstreuung durch Einbindung des Kunstwerkes in eine soziale Situation. Der Freund der Augmented Reality begibt sich selbst gerade nicht in die Zwiesprache mit dem einzelnen Bild, sondern öffnet dieses in imaginäre, wenn auch irgendwie historisch vermutete Bereiche. Das digital erweiterte Museum tendiert ins Unruhige, durch Stimmen und Bewegung Überformte. Selbst die Möglichkeit, mit dem Smartphone und dessen steigender ‚Intelligenz‘ (Stichwort: automatische Bilderkennung) einzelne Bilder im Museum historisch zu kontextualisieren, weist in diese Richtung (Abb. 2). Fast fühlt man sich an Daniel Chodowieckis Gegenüberstellung aus dem Göttinger Taschenkalender von 1780 erinnert, in dem einerseits die bürgerlich-kontemplative und andererseits die aristokratisch-räsonierende Rezeptionsweise von Kunst prägnant präsentiert wird. Der Hin-



2 Daniel Chodowiecki (1726–1801), „Kunst-Kennntnis / Connoissance des Arts“, 1779, Radierung, 8,2 × 4,7 cm, aus der Folge: *Natürliche und affectirte Handlungen des Lebens*, zweite Folge, Nr. 8. Mit Erklärungen von Georg Christoph Lichtenberg (1742–1799); aus: Göttinger Taschenkalender für das Jahr 1780

weis auf Chodowiecki sollte aber auch als Warnung dienen, das nicht mehr kontemplative Museum als schlichten Verrat an der Sache zu sehen, als Niedergang ins seicht Unterhaltsame. Zumindest mag er andeuten, dass das ästhetizistische Tempel-Modell des Museums zutiefst mit einem spezifischen Kunstbegriff verbunden ist, der seine weitreichendste Grundlegung in der Goethezeit erhalten und in der Folge die gesamte bürgerliche Museumsbewegung geprägt hat.

Ich habe versucht, einige Begründungsstrategien für das ‚digitale Museum‘ in einen Zusammenhang mit älteren Vorstellungen der Aufgaben einer Gedächtnisinstitution zu bringen, die mit den Namen John Deweys und vor allem John Cotton Dana verbunden waren. Überwindung der Grenzen des Museums; Reproduktionspolitik; Vitalisierung; ‚community‘-Bildung: dies sind nur einige Gesichtspunkte der Idee eines ‚digitalen Museums‘. Der entscheidende Aspekt aber, der alle diese Zugangsweisen zusammenfasst, scheint mir in der Aktivierung des Besuchers zu liegen, der die Grunddisposition des Kontemplativen zu überlagern beginnt. Man wird nicht so ganz falsch liegen, wenn man diese Haltung in eine Nähe zur pragmatischen Vorstellung rückt und dessen Grundeinsicht ernst nimmt: Der Gegenstand der Erkenntnis ist nie schon gegeben, sondern konstituiert sich immer erst im Zugriff auf ihn. So gesehen sind digitale Formen, die – wie etwa das Pariser Atelier des Lumières – weitgehend auf erschlagende Monumentalität setzen, eher irreführend und sollten allenfalls als Sonderfälle akzeptiert werden. Hier nämlich könnte sich das Schicksal des ‚digitalen Museums‘ entscheiden: Wird es die demokratisierenden und die Betrachter aktivierenden Potenziale erfüllen, die bei den beiden amerikanischen Praktikern und Theoretikern angedacht waren, oder wird es zum Opfer einer seichten Unterhaltungsindustrie, die schon seit langem immer mehr Terrain gewinnt und sich dabei gerade auch der elektronischen Potentiale bedient.

Anmerkungen

- 1 César Graña, „The private lifes of public museums: Can art be democratic?“, in: ders., *Fact and Symbol. Essays in the sociology of art and literature*, New York 1971, S. 95–111; Duncan F. Cameron, „The Museum: a Temple or the Forum“, in: *Cabiers d'Histoire mondiale* 16/1 (1972), S. 189–202. Vgl. hierzu außerdem Andrew McClellan, *The Art Museum from Boullée to Bilbao*, London u.a. 2008.
- 2 James R. Johnson und Adele Z. Silver, *The Educational Program of the Cleveland Museum of Art*, Cleveland, OH 1971, S. 26.
- 3 John Coolidge, *Some Problems of American Art Museums* (Club of Odd Volumes), Boston 1953, S. 12, 19.
- 4 Francis Taylor, *Babel's tower. The dilemma of the modern museum*, New York 1945, S. 22f.
- 5 Vgl. hierzu vor allem Andrew McClellan, „A brief history of the art museum public“, in: *Art and its Publics. Museum Studies at the Millennium*, hrsg. von dems., Oxford 1988, S. 1–50.
- 6 Richard Rorty, „Overcoming the Tradition: Heidegger and Dewey“, in: *Review of Metaphysics* 30, Nr. 2 (1976), S. 280–305.
- 7 John Cotton Dana, „The gloom of the museum“, in: ders., *The new museum. Selected writings*, hrsg. von William A. Peniston u.a., Newark 1999, S. 45f.
- 8 John Cotton Dana, „The new museum“ [1917], in: ders., (wie Anm. 7), S. 41.
- 9 Ebd., S. 30.
- 10 „Introduction“, in: Dana 1999 (wie Anm. 7), S. 15.
- 11 Carol G. Duncan, *A matter of class. John Cotton Dana. Progressive Reform, and the Newark Museum*, Pittsburgh 2010, S. 80.
- 12 Ebd., S. 11f.
- 13 John Cotton Dana, „Should museums be useful“ [1927], in: ders. (wie Anm. 7), S. 140.
- 14 Vgl. Duncan 2010 (wie Anm. 11), S. 103.
- 15 Vgl. ebd., S. 163f.
- 16 Vgl. ebd., S. 180f.

- 17 Vgl. John Dewey, *Kunst als Erfahrung*, Frankfurt a.M. 1988, S. 17.
- 18 Martin Suhr, *John Dewey zur Einführung*, Hamburg 1994.
- 19 Ebd., S. 69.
- 20 Dewey 1988 (wie Anm. 17), S. 12f.
- 21 Suhr 1994 (wie Anm. 18), S. 80.
- 22 Dana 1999 (wie Anm. 8), S. 43.
- 23 Vgl. vor allem George E. Hein, *Progressive Museum Practice. John Dewey and Democracy*, Walnut Creek 2012, S. 38, 48, 112, 139.
- 24 Dewey 1988 (wie Anm. 17), S. 9.
- 25 Ebd., S. 12.
- 26 Vgl. Dewey 1988 (wie Anm. 17), S. 29.
- 27 Städel Museum, *Digitale Strategie des Städel Museums*, abrufbar unter: <https://www.staedelmuseum.de/de/digitale-strategie> (02.08.2021).
- 28 Stefan Schlagenhauser, „Schirn sprüht Frankfurt voll“, in: *Bild* (Frankfurt), 17.10.2011, abrufbar unter: <http://www.bild.de/regional/frankfurt/graffiti/schirn-sprueht-frankfurt-voll-20490338.bild.html> (10.8.2019).
- 29 Brooklyn Museum, *Click! A Crowd-Curated Exhibition*, abrufbar unter: <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click> (10.8.2019).
- 30 Peter Weibel, „Web 2.0 und das Museum“, in: *Vom Betrachter zum Gestalter. Neue Medien im Museum. Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung*, hrsg. von Michael Mangold, Peter Weibel und Julie Woeltz, Baden-Baden 2007, S. 23–32.
- 31 Anand Giridharadas, „Museums See Different Virtues in Virtual Worlds“, in: *The New York Times*, 07.08.2014, abrufbar unter: <https://www.nytimes.com/2014/08/08/arts/design/museums-see-different-virtues-in-virtual-worlds.html> (10.8.2019).

Bildnachweise

- Abb. 1: Ansicht aus der vom Amsterdamer van Gogh Museum herausgegebenen App *Touch van Gogh*, die inzwischen durch eine andere Version ersetzt ist; hier Screenshot aus: Van Gogh Museum, *Trailer Touch Van Gogh: app for tablets*, YouTube 30.07.2014, 00:00:55, abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=khzYhb02S5E> (09.08.2021)
- Abb. 2: Daniel Chodowiecki (1726–1801), „KunstKenntnis / Connoissance des Arts“, 1779, Radierung, 8,2 × 4,7 cm, aus der Folge: *Natürliche und affectirte Handlungen des Lebens*, zweite Folge, Nr. 8. Mit Erklärungen von Georg Christoph Lichtenberg (1742–1799); aus: Göttinger Taschenkalender für das Jahr 1780

Dieser Beitrag ist auch unter folgender Internetadresse abrufbar:
<https://www.kunstgeschichte-ejournal.net/584/>